

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model pembelajaran

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Agus Suprijono (2010:46) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dalam proses belajar banyak model pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Macam-macam

model pembelajaran tersebut antara lain: Model Pembelajaran Kontekstual, Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Quantum, Model Pembelajaran Terpadu, Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL), Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), Model Pembelajaran diskusi.

b. Macam - Macam Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa diantaranya adalah:

- 1) Model Pembelajaran Kontekstual (*constextual teaching and learning-CTL*) menurut Nurhadi (2003) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Coorperative learning*) menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, (2010:67) merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.
- 3) Model Pembelajaran Quantum menurut Sugianto (2009:70) merupakan ramuan atau rakitan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemograman neurologi/ neurolinguistik yang jauh sebelumnya sudah ada.

- 4) Model Pembelajaran Terpadu menurut Sugianto (2009:124) pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.
- 5) Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL) menurut Sugianto (2009:151) dirancang untuk membantu mencapai tujuan-tujuan seperti meningkatkan keterampilan intelektual dan investigative, memahami peran orang dewasa, dan membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.
- 6) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:39).
- 7) Model Pembelajaran diskusi menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi (2010:165) adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih (sebagai suatu kelompok). Biasanya komunikasi antara mereka/ kelompok berupa salah satu ilmu atau

pengetahuan dasar yang akhirnya memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar.

Banyaknya model pembelajaran yang dikembangkan para pakar tersebut tidaklah berarti semua pengajar menerapkan semuanya untuk setiap mata pelajaran karena tidak semua model cocok untuk setiap topik atau mata pelajaran. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran, yaitu: 1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sifat bahan/materi ajar, 2) Kondisi siswa, 3) Ketersediaan sarana-prasarana belajar.

Model-model yang disebutkan diatas yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

2. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan salah satu dari macam-macam model pembelajaran. Model pembelajaran langsung mempunyai Ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil. (dalam Kardi & Nur, 2000:3)

Berdasarkan pengertian pembelajaran langsung yang dikemukakan (Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:39) bahwa Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran

yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu. sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Arends dalam Sugiarto (2008:49), mengatakan: "Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh sesuai pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap".

a. Tahapan atau Fase Model Pembelajaran Langsung.

Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru (2010, 43-47) Model pembelajaran langsung memiliki lima fase yang sangat penting. Kelima fase dalam pengajaran langsung dapat dijelaskan secara detail seperti berikut:

1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

a)) Menjelaskan tujuan

Para siswa perlu mengetahui dengan jelas mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Guru mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa-siswanya

melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, atau menempelka informasi tertulis pada papan bulletin, yang berisi tahap-tahap dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahap. Dengan demikian siswa dapat melihat keseluruhan alur tahap pelajaran dan hubungan antar tahap – tahap pelajaran itu.

b)) Menyiapkan siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari. Tujuan ini dapat dicapai dengan jalan mengulang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu.

2) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

a)) Menyampaikan informasi dengan jelas

Kejelasan informasi atau presentasi yang diberikan guru kepada siswa dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran yang baik. Dalam melakukan

presentasi guru, harus menganalisis keterampilan yang kompleks menjadi keterampilan yang lebih sederhana dan dipresentasikan dalam langkah-langkah kecil selangkah demi selangkah.

b)) Melakukan demonstrasi

Pengajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari pengamatan terhadap orang lain. Mendemonstrasikan suatu keterampilan atau konsep dengan agar berhasil, guru perlu sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan didemonstrasikan, dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya.

3) Menyediakan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing”. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/keterampilan pada situasi yang baru.

4) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada pengajaran langsung, fase ini mirip dengan apa yang kadang-kadang disebut resitasi atau umpan balik. Guru dapat

menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

5) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pada pengajaran langsung adalah pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau berlatih secara mandiri, merupakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri.

b. Strategi Pembelajaran Langsung

Strategi pembelajaran langsung dirancang untuk mengenalkan siswa terhadap mata pelajaran guna membangun minat, menimbulkan rasa ingin tahu, dan merangsang mereka berpikir. Siswa tidak bisa berbuat apa-apa jika pikiran mereka dikembangkan oleh guru. Banyak guru yang membuat kesalahan dengan mengajar, yakni sebelum siswa merasa terlibat dan siap secara mental guru langsung memberikan materi pelajaran.

Menurut Silbernarn (dalam Suryati dkk, 2008:35), strategi pembelajaran langsung melalui berbagai pengetahuan secara aktif merupakan cara untuk mengenalkan siswa kepada materi pelajaran yang akan diajarkan. Guru juga dapat menggunakannya untuk menilai tingkat pengetahuan siswa sambil melakukan kegiatan pembentukan tim. Cara ini cocok pada segala ukuran kelas dengan materi pelajaran apapun.

c. Kelebihan model pembelajaran langsung

- 1) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 2) Dapat digunakan untuk menekankan kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan.
- 4) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan.
- 5) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- 6) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

d. Kekurangan model pembelajaran langsung

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, pada setiap model pembelajaran akan ditemukan keterbatasan-keterbatasan. Begitu pula dengan Model Pengajaran *Direct Instruction*. Keterbatasan-

keterbatasan Model Pengajaran *Direct Instruction* adalah sebagai berikut:

- 1) Karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat.
- 2) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah merupakan pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru. Akhmad Sudrajat (dalam Depdiknas, 2009).

Kekurangan tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara guru harus siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur dalam ceramah dan demonstrasi sehingga kekurangan tersebut dapat diatasi oleh guru dalam pembelajaran. Ceramah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak

memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

Materi yang diajarkan peneliti berupa keterampilan unjuk kerja, yang didalamnya terdapat prosedur pembuatan saku samping sehingga untuk mempermudah penyampaian materi peneliti perlu menggunakan bantuan media pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran dapat menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Dengan dipakainya suatu media dalam belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa dan sudah tentu pengajaran akan menjadi bermakna dan akan lebih mudah untuk diingat dan secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan siswa.

Media dalam dunia pendidikan disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Media dalam kamus ilmiah populer diartikan sebagai suatu perantara atau penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Media merupakan sarana komunikasi yang sangat penting dalam pembelajaran karena mempermudah penyampaian materi.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne dalam F.Praptono (1997:6) menyatakan bahwa media adalah sumber belajar dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media yang dirancang untuk dipergunakan di dalam kegiatan proses belajar mengajar, ada yang dapat dipresentasikan secara langsung, misalnya alat lebar gantungan (ALG), model atau benda sebenarnya, buku teks, dan sejenisnya. Adapula yang tak dapat secara langsung dipresentasikan, melainkan memerlukan perangkat khusus untuk menayangkannya. Misalnya filem transparasi, filem bingkai (*slide*), filem rangkai (*strip*), filem gerak (*movie*), kaset audio, filem mikro, disket, video kaset, dan sejenisnya. Media seperti disebut diatas merupakan media perangkat lunak (*software*). Sedang perangkat untuk menayangkan disebut perangkat keras (*hardware*). Film transparasi memerlukan proyektor lintas kepala (PLK=OHP) dan layar, video kaset memerlukan video player/ recorder dan monitor TV, filem mikro memerlukan alat pembaca (reader = microfishe), dan sebagainya.

b. Jenis dan Karakteristik Media

Sesuai dengan klasifikasi/ taksonominya, maka setiap media mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun

pembauan/ penciuman. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pengajaran yang akan digunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu. Media pengajaran seperti yang telah dijelaskan diatas, berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dapat dibedakan menjadi tiga kelompok.

1) Media Grafis

Media Grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu difahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah:

- a) Gambar Foto
- b) Sketsa
- c) Diagram
- d) Bagan/ Chart
- e) Grafik
- f) Kartun
- g) Poster

- h) Peta
- i) Papan Flannel
- j) Papan Buletin

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan kedalam kelompok media audio antara lain:

- a) Radio
- b) Alat perekam pita magnetik
- c) Alat perekam pita kaset

3) Media Proyeksi

Media Proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga (captions). Dengan menggunakan perangkat computer (multi media), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Untuk mengajarkan keterampilan motorik proyeksi gerak mempunyai banyak kelebihan

dibandingkan dengan proyeksi diam. Beberapa media proyeksi antara lain adalah:

- a) Filem bingkai
- b) Filem rangkai
- c) Filem gelang (loop)
- d) Filem transparan
- e) Filem gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm
- f) Televisi dan Video

Banyaknya media yang disebutkan diatas peneliti memilih media papan flannel. Papan flannel termasuk media tradisional visual yang tak diproyeksikan (F.Praptono, 1997:23)

c. Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Beberapa pendapat menyatakan mengenai manfaat media pembelajaran, seperti dikemukakan oleh Komp & Dayton (1988:3-4) manfaat media dalam pembelajaran ada delapan yaitu:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi pembelajaran
- 2) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Mengurangi jumlah waktu belajar mengajar
- 5) Meningkatkan kualitas belajar siswa

- 6) Melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja
- 7) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan bahan belajar.
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Secara singkat media pembelajaran sangat penting untuk mendukung terciptanya lingkungan belajar sehingga tercapai tujuan proses belajar yang tercermin dalam prestasi belajar siswa Nana Sudjana dan Rivai (2002:5).

Media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan, antara lain untuk:

- 1) Kongkritisasi konsep yang abstrak.
- 2) Membawa pesan dari obyek yang sukar.
- 3) Menampilkan obyek yang terlalu besar.
- 4) Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang (bakteri, logam).
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat (lompat indah, putaran roda yang keduanya di slow motion).
- 6) Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan.
- 7) Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seragam bagi pengalaman belajar siswa.
- 8) Membangkitkan motivasi siswa.
- 9) Memberi kesan perhatian individual bagi anggota kelompok belajar.

- 10) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun di simpan menurut kebutuhan.

Media juga mempunyai tiga macam kelaikan, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya, yaitu:

- 1) Kelaikan Praktis

Didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkan bahan ajar dengan menggunakan media, seperti a) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar. b) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu. c) Mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal. d) Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi). e) Mudah pengelolaannya.

- 2) Kelaikan Teknis

Kelaikan teknis adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Diantara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam member kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dari segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

3) Kelaikan Biaya

Mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya cirri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material.

Selain dari itu, dapat dikemukakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah: 1) Tujuan instruksional yang ingin dicapai. 2) Karakteristik siswa. 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam. 4) Ketersediaan sumber setempat. 5) Apakah media siap pakai, ataukah media rancang. 6) Kepraktisan dan ketahanan media. 7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang (F Praptono, 1997:24).

d. Papan Flanel

Menurut Arsyad (1996:26) bahwa papan flannel atau *flannel board* adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Gambar yang disampaikan dapat dipasang dan dibongkar dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa penggunaan papan flannel dapat membuat sajian lebih efisien. Selain itu, media papan flannel memiliki kelebihan untuk digunakan sebagai permainan puzzle dalam rangka menguji pemahaman siswa

dan menambah variasi belajar siswa agar tidak cepat bosan serta proses pembelajaran dapat berlangsung dua arah.

Papan flannel merupakan media dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan kepada kelas. Media dua dimensi non proyeksi adalah media yang mempunyai panjang dan lebar saja, yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan perangkat proyeksi. Maka ukuran kertas gambar dan tulisannya harus disesuaikan dengan kebutuhan informasi oleh seluruh kelas. Papan flannel mempunyai beberapa kelebihan antara lain: Papan flannel merupakan media yang praktis tidak perlu menggunakan peralatan elektronik untuk bisa menampilkannya. Papan flannel bisa didisain dengan berbagai macam bentuk, mudah dan sederhana pembuatannya, Penampilannya menarik serta atraktif visualisasi ide dan pesan mudah untuk ditangkap dan difahami (F Praptono, 1997:29).

e. Penggunaan Media Papan Flanel

Kegunaan papan flannel adalah: dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat menerangkan perbandingan atau persamaan secara sistematis, dapat memupuk siswa untuk belajar aktif (I Wayan Santyasa, 2007:12).

Papan flannel tidak digunakan untuk tulis-menulis, melainkan untuk memaparkan benda-benda dua dimensi yang relative ringan, misalnya huruf-huruf kertas atau susunan satu kata pada kertas, dan

kartun, yang pada bagian belakangnya ditempel dengan potongan perekat.

Penggunaan papan flannel harus dihindarkan atau bahkan dipisahkan dengan penggunaan papan tulis, karena debu kapur akan sangat merusak flannel. Warna flannel yang digunakan biasanya warna gelap, misalnya hitam, biru, merah atau hijau. Papan flannel hampir tidak digunakan sama sekali dalam proses belajar mengajar tingkat sekolah dasar (F.Praptono, 1997:33).

f. Kelebihan dan Kelemahan Media Papan Flannel

Papan flannel juga mempunyai kelebihan dan kelemahan, kelebihannya antara lain:

- 1) Papan flannel merupakan media yang praktis tidak perlu menggunakan peralatan elektronik untuk bisa menampilkannya.
- 2) Papan flannel bisa didisain dengan berbagai macam bentuk, mudah dan sederhana pembuatannya, Penampilannya menarik serta atraktif visualisasi ide dan pesan mudah untuk ditangkap dan difahami.
- 3) Karena bentuknya sederhana sehingga dapat dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Dapat disiapkan lebih dahulu dengan teliti.
- 5) Dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu masalah yang sedang dibicarakan.

- 6) Gambar yang disampaikan dapat dipasang dan dibongkar dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa penggunaan papan flannel dapat membuat sajian lebih efisien.
- 7) Selain itu, media papan flannel memiliki kelebihan untuk digunakan sebagai permainan puzzle dalam rangka menguji pemahaman siswa dan menambah variasi belajar siswa agar tidak cepat bosan serta proses pembelajaran dapat berlangsung dua arah (Slamet Margani, 2010).

Diatas telah disebutkan kelebihanannya, berikut ini adalah kelemahannya dari media papan flannel adalah pada umumnya terletak pada kurang persiapan dan kurang terampilnya para guru (I Wayan Santyasa, 2007:12).

g. Fungsi dan Nilai Media Papan flannel

Papan flannel merupakan salah satu contoh dari media visual kelompok grafis. Menurut Sadiman (1986: 26-31) media grafis memiliki fungsi dan nilai sebagai berikut:

- 1) Sifatnya kongkrit yaitu gambar dan angka lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media visual semata.
- 2) Media grafis dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Media grafis dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.

- 5) Biayanya murah, mudah didapat, dan tidak memerlukan peralatan khusus.

Ciri media grafis yaitu media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja, media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indera mata (I Wayan Santyasa, 2007:11).

Hamalik (1989:87) menyatakan bahwa media grafis sebagai media akan berhasil efektif apabila gambar yang dipilih memenuhi kriteria tertentu, disesuaikan dengan kematangan siswa, tujuan yang akan dicapai dengan teknik yang digunakan dalam situasi belajar.

4. Kompetensi Membuat Saku Samping di SMK

a. Kompetensi

Menurut E. Mulyasa (2006: 39) kompetensi perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan tindakan. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Tabel 1. Kompetensi Membuat Saku Samping

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN
Melaksanakan Pemeliharaan Kecil	1. Mengidentifikasi jenis-jenis alat jahit	1. Menjelaskan peralatan menjahit 2. Menyebutkan peralatan menjahit	1. Pengertian peralatan menjahit 2. Macam-macam peralatan menjahit dengan tangan 3. Mesin jahit sesuai dengan kegunaan 4. Mesin jahit berdasarkan kecepatan
	2. Mengoperasikan mesin dan menguji kinerjanya	3. Persiapan menjahit 4. Prosedur pengoperasian mesin jahit	5. Cara mengatasi / memperbaiki kerusakan ringan pada mesin jahit
	3. Memperbaiki kerusakan kecil pada mesin jahit	5. Cara mengatasi / memperbaiki kerusakan ringan pada mesin jahit	6. Menjelaskan keluhan – keluhan pada mesin jahit dan cara mengatasinya
	4. Memeriksa mesin	6. Cara merawat mesin jahit 7. Cara merawat alat bantu jahit	7. Menjelaskan cara merawat mesin jahit dan alat bantu jahit 8. Mendemonstrasikan cara merawat mesin jahit dan alat bantu jahit

(Sumber: Silabus SMK Harapan Kartasura)

1) Menjelaskan dan menyebutkan peralatan menjahit

Hasil jahitan yang bagus ada berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah kelengkapan peralatan yang digunakan. Untuk mengetahui lebih mendalam tentang peralatan jahit tersebut, berikut ini dijelaskan beberapa uraian yang sesuai.

a) *Scissors* (gunting)

Scissors yang bagus, sebaiknya yang terbuat dari bahan besi baja yang tajam. Untuk menjaga supaya gunting tetap tajam penggunaan hanya untuk menggunting bahan saja.

b) *Needles* (jarum)

Untuk jahit tangan penggunaan jarum yang lancip ujungnya. Jarum no: 8 adalah ukuran umum yang bagus untuk jahit tangan, no: 9 atau 10 untuk penyelesaian jahitan yang bagus seperti keliman, setik miring (*overcast*) dan sebagainya.

c) *Pins* (Jarum Pentul)

Jarum pentul yang bagus yang berujung tajam, biasanya berkepala bintik mutiara yang tidak meninggalkan bekas pada kebanyakan bahan halus lembut.

d) *Pincushion* (Bantalan Jarum)

Bantalan jarum ini dapat berbentuk bundar diisi serbuk gergaji, pasir amril (emery), kapuk atau Dacron.

e) *Thimble* (Bidal)

Penggunaan bidal merupakan suatu keharusan untuk setiap pengerjaan jahitan tangan.

f) *Tracing-wheel & Carbon*

Metode yang cepat dan akurat untuk memindahkan tanda-tanda pola pada bahan, adalah menggunakan rader dan karbon.

g) *Tailor's Chalk* (Kapur Jahit)

h) Pensil dressmaking

i) *Seam Ripper* (Pendedel)

j) *Sewing Machine* (Mesin jahit)

Mesin jahit standar (pedal) maupun mesin jahit listrik (*portable*).

k) *Needle Threader*

Alat bantu berupa sengkeli kawat halus, untuk memasukkan benang ke dalam lubang jarum.

2) Persiapan menjahit dan prosedur pengoperasian mesin jahit

Sebelum mulai menjahit, ada beberapa hal yang perlu diketahui dan dipersiapkan terlebih dahulu, Yaitu:

a) Persiapan Bahan

Mempersiapkan bahan yang tepat dan benar merupakan langkah pertama yang penting dalam jahit-menjahit. Sebelum memulai menjarumi dan memotong kain pertama kali, perhatikan baik-baik bahannya untuk mengetahui apakah sudah terletak tepat lurus pada lajur benang (*grain*).

b) Memotong (*Cutting*)

Keberhasilan dalam penyelesaian sebuah pakaian tergantung pada pekerjaan memotong yang benar.

c) Tata cara menyamakan letak pola (*matching*)

Bahan bermotif jalinan kotak-kotak kecil (*plaids*), garis-garis (*striples*), kotak-kotak segi empat besar (*checks*), beberapa motif kembangan (*prints*) dan bahan bertunas (*napped fabrics*) memerlukan ekstra bahan serta ekstra pekerjaan, khususnya dalam memotong dan menyamakan (*matching*).

- d) Memindahkan tanda-tanda jahitan dan jahitan pembantu (*Marking and stay-stitching*).

Tanda-tanda (marking) yang tampak diatas pola harus dipindahkan ke atas bahan. Hal ini dikerjakan setelah semua bagian pola digunting kertasnya (Goet Poespo, 2005:17-37).

3) Cara mengatasi / memperbaiki kerusakan ringan pada mesin jahit

- a) Benang atas putus-putus

Jika benang atas putus-putus, penyebabnya adalah:

Benang salah pasang, benang atas terlalu tegang, ukuran jarum dan benang tidak sesuai dengan bahan yang dijahit, Pemasangan jarum tidak tepat atau jarum cacat/ rusak, Setelan penggerak kumparan terlalu dekat.

- b) Benang bawah putus-putus

Jika benang bawah putus-putus, penyebabnya adalah: Benang bawah terlalu tegang, Lempeng rumah kumparan rusak, Lubang jarum pada pelat gigi kasar, tekanan tiang sepatu terlalu keras dan permukaan gigi kasar.

c) Jarum sering patah

Jika jarum sering patah penyebabnya adalah:

Kedudukan pangkat jarum berubah, Salah pasang jarum, bahan ditarik terlalu keras, rumah kumparan rusak.

d) Setikan tidak teratur

Jika setikan tidak teratur, penyebabnya adalah:

Salah pasang jarum, rumah kumparan jauh dari jarum, ukuran jarum tidak tepat dengan bahan.

e) Bahan mengumpul atau mengerut

Jika bahan mengumpul atau mengerut, penyebabnya adalah: jarum tumpul, tegangan benang tidak teratur (seimbang), Benang tidak tepat pada bahan.

f) Bahan tidak bergerak

Jika bahan tidak bergerak, penyebabnya adalah:

Letak gigi terlalu rendah, tiang tekanan sepatu bengkok, gigi rusak (aus atau tumpul), Pengatur gigi kurang pas setelahnya.

g) Bunyi mesin keras

Jika Bunyi mesin keras, penyebabnya adalah: mesin jarang diminyaki, ada potongan benang pada rumah kumparan, Ada sesuatu yang kendur pada bagian-bagian mesin yang bergerak.

h) Benang atas dan bawah tidak menyatu

Jika Benang atas dan bawah tidak menyatu, penyebabnya adalah: letak jarum terlalu tinggi.

i) Roda gila (roda atas) tidak berputar

Jika Roda gila (roda atas) tidak berputar, penyebabnya adalah: bagian dari tengah roda gila (roda atas kurang kencang).

4) Cara merawat mesin jahit dan Cara merawat alat bantu jahit

Mesin jahit memerlukan pemeliharaan yang tertur, agar lebih tahan lam, menyenangkan dalam pemakaian dan agar kita dapat bekerja lebih efisien. Kelancaran mesin jahit tergantung pada perawatan dan kebersihan. Jika sedang tidak dipergunakan sebaiknya mesin jahit ditutup untuk mencegah debu yang menempel pada mesin. Untuk pemeliharaan mesin kita dapat mengikuti uraian yang tercatat dalam buku petunjuk yang disertakan ketika membeli mesin.

Cara merawat alat Bantu mesin adalah sebagai berikut:

a) Gunting-gunting harus dijaga tetap kering dan sewaktu-waktu diminyaki pada skrupnya.

b) Alat-alat kecil seperti sepatu mesin diletakkan dalam kotaknya, kemudian disimpan dalam laci mesin,

untuk memudahkan mencaari ketika akan mempergunakannya.

- c) Alat pengukur atau mistar digantung di dinding dekat meja potong.
- d) Pita ukuran disimpan dalam keadaan tergantung atau terlipat pendek dalam laci mesin atau kotak jahitan.
- e) Kotak jahitan sangat diperlukan, untuk menyimpan segala perlengkapan jahitan yang kecil-kecil seperti jarum, cicin jahit, perlengkapan merader, macam-macam alat memotong, benang-benang dan lain-lain.
- f) Supaya kelihatan rapi jika dipergunakan boneka jahit ditutup dengan selubung kain yang bagian atasnya dikerut seperti ujung sarung guling sekaligus melindunginya dari debu.
- g) Pada umumnya perlengkapan mesin jahit dibersihkan secara teratur, disimpan rapi dalam kotak atau laci mesin, semuanya diruang menjahit dengan maksud agar terlihat rapi, tidak sulit mencari ketika alat-alat akan dipergunakan.

Diatas telah dijelaskan petikan silabus dari melaksanakan pemeliharaan kecil di SMK Harapan Kartasura, kemudian mengacu kepada kurikulum spektrum tugas yang diberikan guru kepada siswa adalah:

Tabel 2. Kurikulum Spektrum

No	Kelas / Smtr	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Jam	Tugas/ Keterangan
1	X/I	Melaksanakan Pemeliharaan Kecil.	2. Mengidentifikasi jenis-jenis alat jahit	4	1. Menjahit bagian-bagian busana. 2. Macam-macam kampuh.
			3. Mengoperasikan mesin dan menguji kinerjanya		1. Macam-macam lipit. 2. Macam-macam saku.
			4. Memperbaiki kerusakan kecil pada mesin jahit		1. Penyelesaian bentuk leher. 2. Cara memasang ban pinggang.
			5. Memelihara mesin		

(Sumber: Kurikulum Spektrum, Program studi Keahlian Tata Busana, SMK Harapan Kartasura).

b. Standart Kompetensi Keahlian Tata Busana

Standart kompetensi lulusan (SKL) menurut Dit PSMK (2008; iv) adalah kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan/atau semester; standart kompetensi terdiri atas sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan buku yang harus dicapai dan berlaku secara nasional.

Pada pendidikan kejuruan khususnya SMK Program Keahlian Tata Busana, standar kompetensi yang harus dicapai

peserta didik mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) Bidang Keahlian Tata Busana yang disusun oleh Tim Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional (MPKN), dimana standar kompetensi tersebut berisikan unit-unit kompetensi dan sub-kompetensi dan kriteria unjuk kerja, persyaratan unjuk kerja serta acuan penilaian.

Membuat macam-macam saku di SMK Harapan Kartasura masuk pada kompetensi atau mata pelajaran melaksanakan pemeliharaan kecil. Kompetensi dasarnya adalah mengoperasikan mesin dan menguji kinerjanya. Adapun tugas yang diberikan adalah macam-macam lipit, macam-macam saku.

c. Pengukuran Pencapaian Kompetensi

1) Pengukuran

Menurut Allen dan Yen (1979), pengukuran adalah penetapan angka terhadap suatu obyek atau peristiwa dengan cara yang sistematis. Pengukuran dapat diartikan sebagai pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal atau obyek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas. Misalnya untuk mengukur tinggi atau berat seseorang dengan mudah dipahami karena aturannya telah diketahui secara umum. Tetapi untuk mengukur karakteristik psikologik seseorang seperti kecerdasan, kematangan atau kepribadian jauh lebih kompleks dan tidak semua orang dapat

memahaminya dan tentu saja tidak semua orang dapat melakukannya. Dalam melakukannya harus diikuti seperangkat aturan atau formulasi yang disepakati secara umum oleh para ahli, karena memang pengukuran itu menuntut keahlian dan latihan tertentu.

Demikian pula hanya dengan pengukuran dalam bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan hanya mengukur atribut atau karakteristik peserta didik tertentu, bukan peserta didik itu sendiri. Guru mengukur penguasaan peserta pendidikan dalam suatu mata pelajaran tertentu atau kemampuan dalam melakukan sesuatu keterampilan tertentu yang telah dilatih, tetapi tidaklah mengukur peserta didik itu sendiri. Pengukuran pendidikan adalah salah satu pekerjaan professional guru atau instruktur. Tanpa kemampuan melakukan pengukuran pendidikan, seorang guru tidak akan mengetahui dengan persis dimana ia berada pada suatu saat atau pada suatu kegiatan.

Terdapat 4 skala pengukuran yaitu: 1) Skala nominal, skala yang bersifat kategorikal, misalnya bila sebutir soal dapat dijawab benar maka ia mendapat skor satu, sedangkan menjawab salah maka ia memperoleh skor nol. 2) Skala ordinal, yaitu angka yang menunjukkan adanya urutan, tanpa mempersoalkan jarak antar urutan tersebut, misalnya angka yang menunjuk urutan ranking siswa dalam urutan ranking siswa dalam suatu mata

pelajaran tertentu. 3) Skala interval, yaitu angka yang menunjukkan adanya jarak yang sama dari angka yang berurutan. Misalnya, angka Km untuk mengukur jarak. Jarak antara Km 1 dan Km 2 sama dengan jarak antara Km 4 dan Km 5. 4) skala rasio, yaitu angka yang memiliki semua karakteristik angka atau skala yang terdahulu dan memiliki nol mutlak. Misalnya tinggi badan seseorang. Bila ada tinggi badan seseorang 0 cm maka tinggi tersebut tidak mempunyai makna.

2) Pencapaian Kompetensi

Pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian, dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus (Putrohari, 2009: 10).

Lebih lanjut Putrohari mengemukakan alasan perlu dilakukannya pengukuran pencapaian kompetensi yaitu:

“Untuk menggambarkan pengetahuan dan keterampilan siswa atau sebagai dasar untuk mengambil keputusan fungsi penting pada tes pencapaian adalah memberi umpan balik dengan mempertimbangkan efektifitas pembelajaran, pengetahuan pada performance siswa membantu guru untuk mengevaluasi pembelajaran mereka dengan menunjuk area dimana pembelajaran telah efektif dan area dimana siswa belum menguasai. Informasi ini dapat digunakan untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya dan memberi nasehat untuk metode

pembelajaran alternatif selain sebagai umpan balik alasan mengukur pencapaian adalah untuk memberi motivasi, menentukan peringkat, profisiensi adalah memberikan sertifikat bahwa siswa telah mencapai tingkat kemampuan (minimal) dalam suatu bidang tertentu”.

Penilaian berbasis kompetensi harus ditujukan untuk mengetahui tercapai tidaknya kompetensi dasar yang telah ditetapkan sehingga dapat diketahui tingkat penguasaan materi standar kompetensi oleh peserta didik (Martinis yamin, 2007: 199). Oleh karena itu penilaian pembelajaran keterampilan tidak hanya pada hasil atau produk keterampilan yang dibuat saja, tetapi juga serangkaian proses pembuatannya karena dalam pembelajaran keterampilan kompetensi dasar meliputi seluruh aspek kegiatan, produksi, dan refleksi.

Depdiknas (2006: 95) mengemukakan penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja perlu mempertimbangkan hal-hal berikut :

- 1) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.
- 2) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut.

- 3) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- 4) Upaya kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak sehingga semua dapat diamati.
- 5) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati.

Teknik penilaian unjuk kerja dapat menggunakan daftar cek (*check list*) maupun skala penilaian (*rating scale*). Dengan menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah, baik-tidak, sehingga tidak terdapat nilai tengah, namun daftar cek lebih praktis digunakan mengamati subjek dalam jumlah besar. Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilai secara kontinum dimana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala penilaian terentang dari tidak sempurna sampai sangat sempurna, misalnya 1 = tidak kompeten, 2 = cukup kompeten, 3 = kompeten, dan 4 = sangat kompeten (Depdiknas, 2006:96). Penilaian hasil kerja atau *product* merupakan penilaian kepada siswa dalam mengontrol proses dan memanfaatkan/menggunakan bahan untuk menghasilkan sesuatu,

kerja praktek atau kualitas estetik dari sesuatu yang mereka produksi misalnya menggambar, kerajinan, dan lain-lain (Masnur Muslich, 2007:115). Penilaian ujuk kerja yang terdiri persiapan, proses dan hasil/refleksi produk masing-masing dilakukan bobot skornya. Sri Wening (1996: 49) mengemukakan standar pembobotan setiap aspek penilaian tidak mengikat maksudnya pembobotan tergantung dari jenis pekerjaan yang dinilai baik melalui analisis tugas maupun tingkat keterampilan yang diajarkan sebagai misal penilai pada keterampilan lanjut tertentu akan lebih menekankan pada aspek produktivitas disamping hasil produknya.

Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati (UU No. 2003 tentang Sisdiknas pasal 35 ayat 1)

Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 1989: 22) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Aspek afektif berkenaan dengan sikap, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

- 3) Aspek psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan ketentuan ketuntasan belajar dalam KTSP SMK Harapan Kartasura dijelaskan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang dikembangkan sebagai suatu pencapaian hasil belajar dari suatu kompetensi dasar berkisar 0-100%. Sekolah menentukan kriteria ketuntasan (KKM) sebagai target pencapaian kompetensi (TPK) dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Selain itu, secara bertahap dan berkelanjutan selalu mengusahakan peningkatan kriteria ketuntasan belajar untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran melaksanakan pemeliharaan kecil pada setiap kompetensi dasar adalah nilai 70 (70%) sehingga siswa yang belum mencapai ketuntasan tersebut dinyatakan belum lulus/kompeten dan harus melakukan perbaikan (remedial).

- d. Komponen-komponen yang mempengaruhi Pencapaian Kompetensi

Menurut Sugihartono (2007: 114-115) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa yaitu:

- 1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.
- 2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, misalnya suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara.
- 3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistis dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret, misalnya untuk memahami konsep siswa melalui kenyataan kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadinya interaksi dan kerja sama seseorang dengan orang lain atau dengan lingkungannya, misalnya interaksi dan kerjasama antara siswa, guru, dan siswa-siswa.
- 5) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 6) Melibatkan secara emosional dan sosial sehingga siswa menjadi menarik dan mau belajar.

Sudjana (2005: 57-58) mengemukakan bahwa komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan pengajaran mencakup:

- 1) Tujuan pengajaran;
- 2) Bahan pengajaran;

- 3) Kondisi siswa dan kegiatan belajarnya;
- 4) Kondisi guru dan kegiatan mengajarnya;
- 5) Media atau alat pengajaran yang digunakan;
- 6) Teknik dan cara pelaksanaan penilaian.

Aspek-aspek yang dinilai dari komponen-komponen di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Komponen tujuan instruksional, yang meliputi aspek-aspek ruang lingkup tujuan, reabilitas yang terkandung di dalamnya, rumusan tujuan, tingkat kesulitan pencapaian tujuan, kesesuaian dengan kemampuan siswa, jumlah dan waktu yang tersedia untuk mencapainya, kesesuaiannya dengan kurikulum yang berlaku, keterlasanaannya dalam pengajaran.
- 2) Komponen bahan pengajaran, yang meliputi ruang lingkupnya, kesesuaian dengan tujuan, tingkat kesulitan bahan, kemudahan memperoleh dan mempelajarinya, daya gunanya bagi siswa, keterlaksanaan sesuai waktu yang tersedia, sumber-sumber untuk mempelajarinya, kesinambungan bahan, relevansi bahan dengan kebutuhan siswa, prasyarat mempelajarinya.
- 3) Komponen siswa, yang meliputi kemampuan prasyarat, minat dan perhatian, motivasi, sikap, cara belajar, kebiasaan belajar, kesulitan belajar, fasilitas yang dimiliki, hubungan sosial dengan teman sekelas, masalah belajar yang dihadapi, karakteristik dan

kepribadian, kebutuhan belajar, identitas siswa dan keluarganya yang erat keitannya dengan pendidikan di sekolah.

4) Komponen guru, yang meliputi penguasaan pelajaran, keterampilan mengajar, sikap keguruan, pengalaman mengajar, cara mengajar, cara menilai, kemauan dan mengembangkan profesinya, keterampilan berkomunikasi, kepribadian, kemauan dan kemampuan memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa, hubungan dengan siswa dan dengan rekan sejawatnya, penampilan dirinya, keterampilan lain yang diperlukan.

5) Komponen media, yang meliputi jenis media, daya guna, kemudahan pengadaannya, kelengkapannya, manfaatnya bagi siswa dan guru, cara menggunakannya.

6) Komponen penilaian, yang meliputi jenis alat penilaian yang digunakan, isi dan rumusan pertanyaan, pemeriksaan dan interprestasinya, sistem penilaian yang digunakan, pelaksanaan penilaian, tindak lanjut hasil penilaian, tingkat kesulitan soal, validitas dan reliabilitas soal penilaian, daya pembeda, frekuensi, dan perencanaan penilaian.

e. Penilaian Kompetensi Membuat Saku Sampling

Penilaian unjuk kerja untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum 2004 maka untuk hasil belajar siswa pada semua mata diklat produktif diberi kriteria sebagai berikut:

Table 3. Kriteria Nilai SMK Harapan Kartasura

Skor	Interval Nilai Kriteria
< 70	Keberhasilan mata uji yang dinilai tidak mencapai standar minimal dengan skor < 70 (kurang)
70 – 79	Mencapai kompetensi sesuai kualitas standar minimal yang ditetapkan kriteria penilaian unjuk kerja dengan skor 70 – 79 (cukup)
80 – 89	Mencapai kompetensi sesuai kualitas standar minimal yang ditetapkan kriteria penilaian unjuk kerja dengan skor 80 – 89 (baik)
90 – 100	Mencapai kompetensi sesuai kualitas standar minimal yang ditetapkan kriteria penilaian unjuk kerja dengan skor 90 – 100 (sangat baik)

Sumber : *Legger* Program Studi Tata Busana SMK Harapan Kartasura

Ada beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru, yang secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu teknik tes dan teknik non tes. Tes adalah suatu alat dalam penilaian yang digunakan untuk mengetahui data atau keterangan dari seseorang yang dilaksanakan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang yang dites (Sutomo, 1985: 25). Jadi, dapat dikatakan bahwa teknik tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Teknik non tes adalah suatu cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban betul atau salah. Penilaian dengan non tes dapat menggunakan cara observasi, wawancara dan angket.

Dalam memilih alat penilaian mempertimbangkan ciri indikator, misalnya: apabila tuntutan indikator melakukan sesuatu, maka alat penilaiannya adalah unjuk kerja (*performance*); apabila tuntutan indikator berkaitan dengan pemahaman konsep, maka alat

penilaiannya adalah tertulis; apabila tuntutan indikator memuat unsur penyelidikan, maka alat penilaiannya adalah proyek dan lain sebagainya.

Macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian (Depdiknas: 2004).

1) Tes tulis

Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan peserta didik dalam bentuk tulisan. Ada dua bentuk soal tes tulis, yaitu sebagai berikut: (a) soal yang memilih jawaban, yaitu meliputi: soal pilihan ganda, dua pilihan (benar-salah, ya-tidak) dan soal menjodohkan; (b) soal dengan mensuplai jawaban, yaitu meliputi: isian atau melengkapi, jawaban singkat dan soal uraian.

2) Penilaian unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan persiapan, proses dan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu.

3) Penilaian penugasan (proyek)

Proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya. Penilaian proyek dilaksanakan terhadap persiapan, pelaksanaan dan hasil.

4) Penilaian hasil kerja (produk)

Penilaian hasil kerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan dan hasil.

5) Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian terhadap hasil karya siswa dalam periode tertentu. Pada penilaian portofolio, peserta didik dapat menentukan karya-karya yang akan dinilai, melakukan penilaian sendiri kemudian hasilnya dibahas.

6) Penilaian sikap

Penilaian sikap merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu objek, fenomena atau masalah. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan cara observasi perilaku, pertanyaan langsung dan laporan pribadi.

7) Penilaian diri

Penilaian diri adalah merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri, setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur.

f. Kriteria penilaian Unjuk Kerja

Kriteria penilaian unjuk kerja pembuatan saku samping meliputi persiapan kerja, proses (Sistematika & Cara Kerja), hasil Kerja, sikap kerja, waktu.

g. Kriteria Ketuntasan Minimal

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang dimaksud dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah batas nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa agar dapat dinyatakan lulus Kompetensi Dasar. Adapun rambu-rambu penetapan KKM adalah sebagai berikut:

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran.
- 2) KKM ditetapkan oleh forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di sekolah.
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100 %.
- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75 %.
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah criteria ideal.
- 6) Dalam menentukan KKM dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata siswa, kompleksitas indikator, dan kemampuan sumber daya pendukung.
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam Lembar Hasil Belajar Siswa (LHBS) sesuai model yang dipilih sekolah.

Berdasarkan ketentuan ketuntasan belajar dalam KTSP SMK Harapan Kartasura dijelaskan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang dikembangkan sebagai suatu pencapaian hasil belajar dari suatu kompetensi dasar berkisar 0-100%. Sekolah menentukan

kriteria ketuntasan (KKM) sebagai target pencapaian kompetensi (TPK) dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Selain itu, secara bertahap dan berkelanjutan selalu mengusahakan peningkatan kriteria ketuntasan belajar untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran pembuatan saku samping pada setiap kompetensi dasar adalah nilai 70 (70%) sehingga siswa yang belum mencapai ketuntasan tersebut dinyatakan belum lulus/kompeten dan harus melakukan perbaikan (remedial).

5. Menyusun Materi Pembelajaran

a. Pengertian Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator .

Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran tersebut.

b. Langkah-Langkah Penentuan Materi Pembelajaran

- 1) Identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar
- 2) Identifikasi Jenis-jenis Materi Pembelajaran (Asnawir, 2002:7).

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

1. Tesis I Gusti Lanang Agung Parwata (2008), Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media VCD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Atletik FOK Undiksha Singaraja

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct instruction/DI*) berbantuan *Video Compact Disc* (VCD) pada pembelajaran atletik I. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester I kelas C jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan

Ilmu Keolahragaan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja tahun akademik 2006/2007 yang berjumlah 44 orang, sedangkan obyeknya adalah aktivitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar mahasiswa tergolong cukup aktif dengan skor rata-rata sebesar 8,4 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 27% (12 orang). Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I, di mana aktivitas mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata sebesar 9,9 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 47% (21 orang). Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus III juga meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II.

Aktivitas belajar mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata sebesar 10,4 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 77% (34 orang), serta respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD tergolong sangat positif. Jadi sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan atletik I. Mahasiswa memberikan respon

yang positif terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD. Berdasarkan simpulan di atas maka kepada dosen yang mengajar di jurusan Penjaskesrek khususnya yang mengajar matakuliah praktek disarankan untuk menerapkan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction/DI*) berbantuan *video cassette disk* (VCD).

2. Tesis Imam Arum Tri Rahayu (2010), Pengembangan Modul Pembelajaran Bermultimedia pada Kompetensi Membuat Pola Busana dengan Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*) di SMK Negeri 6 Surabaya.

Pengembangan produk modul pembelajaran bermultimedia ini melalui lima tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, uji coba dan produk terakhir. Tahap analisis kebutuhan berdasarkan kebutuhan siswa kelas X Busana SMK Negeri 6 Surabaya. Tahap desain pembelajaran meliputi pembuatan silabus pembelajaran, RPP, memilih dan mengembangkan materi. Tahap produksi / pengembangan media meliputi pembuatan modul siswa, CD interaktif (penunjang modul siswa), modul guru, CD Powerpoint (penunjang modul guru) dan kit. Tahap evaluasi meliputi validasi para ahli dan uji coba produk. Subjek uji coba adalah 3 guru dan 39 siswa yang terdiri dari 4 siswa untuk uji coba berupa lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa, ahli penyajian, ahli grafika, ahli instruksional

dan ahli media. Serta lembar kuesioner untuk respon guru dan siswa. Analisis data menggunakan teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini berupa: (1) produk modul pembelajaran bermultimedia membuat pola busana yang terdiri atas modul siswa, modul guru, CD interaktif, CD Powerpoint dan kit. (2) kualitas produk modul pembelajaran bermultimedia membuat pola busana dengan teknik konstruksi ini ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek grafika aspek instruksional, aspek media, respon guru dan siswa secara keseluruhan dinilai ” sangat baik”. (3) produk modul pembelajaran bermultimedia dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada kompetensi membuat pola busana berdasarkan penilaian unjuk kerja yang menunjukkan ” tuntas”.

3. Syamsuddin Hiro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unidayan Bau-Bau. Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Konvensional pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bau-Bau

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA biologi siswayang diajar dengan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan sistem

pencernaan manusia, hal ini ditunjukkan dengan model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 7,5 dan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 6,8. Dan dibuktikan dengan uji-t yaitu $t_{hitung} (2,60) > t_{tabel} (2,00)$, ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA-Biologi siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPA-Biologi siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional atau dengan kata lain bahwa model pembelajaran langsung lebih efektif digunakan untuk mengajarkan materi IPA-Biologi pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bau-Bau tahun ajaran 2005 / 2006.

4. I Gusti Lanang Agung Parwata (April, 2008) “Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Vcd Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Atletik I”.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar mahasiswa tergolong cukup aktif dengan skor rata-rata sebesar 8,4 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 27% (12 orang). Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I, di mana aktivitas mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata

sebesar 9,9 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 47% (21 orang). Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus III juga meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II. Aktivitas belajar mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata sebesar 10,4 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 77% (34 orang). Jadi sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan atletik I.

5. Wawan Setiawan dkk (Juni, 2010) “Penerapan Model Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Rpl)”.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kognitif setelah pembelajaran. Data hasil pretest diperoleh rata-rata nilai sebesar 40,5 dan posttest sebesar 72,8, dengan indeks sebesar 0,53. Berdasarkan kriteria efektifitas, indeks tersebut berada pada kategori efektifitas "sedang". Untuk siswa prestasi tinggi diketahui indeks sebesar 0,59 dan siswa prestasi rendah sebesar 0,49. Kedua indeks tersebut berada pada kategori "sedang". Sehingga, tidak terdapat perbedaan efektifitas yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa antara kelompok atas dan kelompok bawah.

6. **I Wayan Distrik (2005), menyimpulkan bahwa tim peneliti yang telah melakukan penelitian kelas bersama di SMAN 13 Bandar Lampung, dengan menggunakan Model Mengajar Langsung dengan pendekatan kontekstual.**

Hal ini ditunjukkan dengan Siswa kelas X₂ berjumlah 34 orang model mengajar dengan pendekatan kontekstual dapat membuat siswa lebih aktif, mengkonstruksi sendiri pola pikir siswa, dapat terhindar dari miskonsepsi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh baik afektif, kognitif maupun psikomotorik.

7. **Slamet Margani (2010), Tentang Pengembangan Media Papan Flannel Mata Diklat Menyiapkan Dan Mengolah Roti Kelas Xi Jurusan Patiseri Di Smkn 6 Yogyakarta**

Menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, karena dapat mencoba dan menggunakan media tersebut serta siswa senang karena lebih cepat memahami pelajaran yang disampaikan peneliti.

C. Kerangka Berfikir

Suatu pembelajaran pasti mempunyai tujuan untuk pencapaian kompetensi. Kompetensi merupakan ketrampilan minimal yang harus dikuasai peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi atau kompetensi yang ditentukan. Dalam upaya untuk pencapaian kompetensi guru dituntut untuk memiliki kemampuan metodologis dalam hal perencanaan dan pelaksanaan

pembelajaran termasuk didalamnya penguasaan dalam pembuatan saku samping.

Pembuatan saku samping merupakan mata pelajaran praktek yang membutuhkan pembelajaran langsung. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu. sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Guru menggunakan model pembelajaran langsung yang diikuti dengan media papan flannel agar siswa lebih paham apa yang telah dijelaskan oleh guru seta penggunaan media papan flannel pada proses mengajar dikelas diharapkan dapat memperjelas isi materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Media papan flannel ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi pembuatan saku samping, dengan terciptanya proses belajar mengajar yang lebih baik maka secara otomatis dapat meningkatkan pencapaian kompetensi membuat saku samping pada siswa kelas X Tata Busana SMK Harapan Kartasura.

D. Pertanyaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini lebih menekankan pada proses dan hasil penelitian, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran langsung berbantuan media papan flannel pada siswa kelas X Tata Busana SMK Harapan Kartasura?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi membuat saku samping pada siswa kelas X Tata Busana SMK Harapan Kartasura?